

УДК 1.001

С.М. Ягодзінський, канд. філос. наук

ІГРОВИЙ ПРОСТІР НАУКОВОГО ДИСКУРСУ

Гуманітарний інститут Національного авіаційного університету

Розглядається проблема ігрового характеру сучасної науки. Обґрунтовується думка, що гра є атрибутом наукового дискурсу.

Вступ

Феномен гри став об'єктом філософських досліджень порівняно недавно. І хоча відповідний термін застосовували ще давньогрецькі мислителі, поети, ритори, все ж як явище складова соціальної практики гра вперше аналізується І. Кантом. У «Критиці здатності суджень» він надає їй естетичного забарвлення і розтлумачує як основу формування смаку, спосіб осягнення трансцендентних сутностей. Дещо пізніше Фр. Шіллер розглянув гру в антропологічному вимірі [15]; вона звільняє від реальності, морального і фізичного примусу, робить можливим прийняття правил загальної поведінки, є першим етапом входження в культуру. В ході гри людина розгортає себе як особистість, відбудовує внутрішню гармонію, займається перманентним пошуком основ власного буття та шляхів його пізнання.

Аналіз досліджень і публікацій

Спираючись на ідеї німецького просвітництва та роботи засновника культурології Я. Буркхардта, нідерландський філософ Й. Гейзінга репрезентував ґрунтовне дослідження, присвячене проблемі ігрового характеру людської культури. В роботі «Homo Ludens» він обстоює думку про те, що «гра старша від культури [14, с. 21]». Вона існувала до культури, до будь-яких форм світорозуміння, а тому не може інтерпретуватися як щось несерйозне, жартівливе, неефективне, порожнє. Гра в усі часи була діяльністю, яка врегульовувалася чіткими, обов'язковими для всіх її учасників правилами і нормами (мораль, етикет, поведінка тощо). У той же час гра залишалася вільною дією. Прилучення до неї є добровільним актом, що ініціює індивідуальність, вказує на її інтереси і мету. Тобто інституціональний статус гри історично був зафіксований у комунікативному полі.

У пізніших дослідженнях поняття гри значно розширюється. У творчому доробку Г. Гессе, Р. Кайо, М. Гайдеггера, Г. Гадамера, Л. Вітгенштейна, Е. Берна гру безпосередньо зв'язують із розгортанням особистості, становленням суспільного буття. Її тлумачать як форму ідеалізації людського існування, метод інтерпретації соціальних процесів, спосіб їх аналізу й осмислення. Яскраво соціокультурну функцію гри представив у романі «Гра в бісер» Г. Гессе. У ньому він вказав на неминучу кризу духовності, породжену механізованим життям, крахом віри в мораль, мистецтво, науку. Філософію творять журналісти, економікою займаються поети й артисти, культурою – блазні, циніки і песимісти. Жодна вистава, музичний твір, літературний опус більше не викликають емоцій, не змушують до шляхетних вчинків, не передбачають напруженої інтелектуальної роботи, а сприймаються лише як засіб заробітку, відпочинку, як потіха, плинність, «старомодна дур-

ниця». Письменник вважає, що майбутнє має належати інтелектуалам, які проходять складну і тривалу процедуру навчання (схожу на систему підготовки правителя у Платона), вершиною якої є прилучення до так званої Шляхетної Гри. Визначаючи роль останньої, Г. Гессе пише: «Може, для фізика, історика музики чи якогось іншого вченого сувора, аскетична відмова від усього, що стоїть поза його фактом, від думки про універсальну освіту інколи буває й корисною, сприяє тимчасовим досягненням у рамках однієї дисципліни, проте... наше завдання – плекати... шляхетну Гру, рятувати її від схильності окремих дисциплін вважати себе самодостатніми [2, с. 214-215]». Саме така гра вчить гнучкості мислення, допомагає виробити стиль і смак, надає знанням цілісності, зв'язаності, системності, підтримує традиції, не відбираючи простору в нового. Іншими словами, тільки в грі можна охопити, узгодити, привести до гармонії роз'єднані елементи людської культури, надати їм автономного й самоцінного статусу.

Розвиток ідей Г. Гессе здійснили представники постмодернізму, які провели кореляцію понять «гра», «структура», «знак». Гра стала правилом філософії, умовою її подальшого існування, місцем деконструкції і відродження. З цього приводу Ж. Дерріда пише: «Будь-яка гра – це гра відсутності й наявності, проте якщо ми хочемо помислити цю гру за самою сутністю, то мислити її необхідно як те, що передусь альтернативі наявності і відсутності; саме буття слід мислити як наявність та відсутність, виходячи з можливостей гри, а не навпаки [3, с. 424]». Узагальнюючи погляди постмодерністів, Н.А. Терещенко і Т.М. Шатунова відмічають, що для постмодерну «гра – це спосіб порушення будь-якої одномірної логіки, виходу за її межі..., тобто усього, що може бути осмислено лінійно, історично, ціннісно-нарративно [13, с. 92]». Гра перетворює хаос на порядок, надаючи розрізненим елементам культури не лише зв'язності, але й автономної цілісності та цінності.

Систематизуючи підходи до визначення поняття «гра», А.Д. Кошелев пише про існування двох принципово різних позицій [4, с. 60-61]. Перша, представлена Л. Вітгенштейном, Дж. Лакоффом і Г. Гадамером, враховує багатоманітність конкретних ігор, через що навіть не намагається дати цьому поняттю єдиної дефініції. Відповідно до другої позиції (Й. Хейзінга, А. Вежбицька, Ж. Дерріда), поняття «гра» є всеохоплюючим для певного виду діяльності, а тому є можливим загальний опис і вивчення феномену гри. Не вдаючись до аналізу сутності позицій, відмітимо головне – гра послаблює тотальний тиск реальності, створює замкнені мікропростори «іншого буття», стверджує безальтернативність альтернативи.

Постановка завдання

Проведений вище аналіз введення до наукового обігу поняття «гра» демонструє його певну евристичну цінність і значення при аналізі різних феноменів культури. Незважаючи на це, в науковій літературі практично відсутні дослідження, присвячені ігровому характеру сучасної науки. Свого часу, визначаючи гру як діяльність, обмежену в часі і просторі, Й. Гейзінга стверджував, що наука, її принципи, методологія і методика не може вважатися грою. Думку про те, що наука є лише грою слід відкласти в сторону як доволі дешеву істину [14, с. 194]. Незважаючи на таку категоричну позицію, спробуємо переглянути аргументацію Й. Гейзінга. Перш за все відмітимо, що рефлексія мислителя над базовим визначенням поняття «гра» проводиться винятково на базі побутових уявлень, що й не дозволяє здійснити його екстраполяцію на сферу науки. По-друге, Й. Гейзінга не прагне відшукати в діяльності наукового товариства ті сфери, які мають ігрові складові. І останнє. Теза про те, що гра не передбачає динамічної зміни правил не відповідає дійсності (на що неодноразово вказували М. Фуко, Ю. Габермас, П. Козловські, Ж.-П. Ліотар та інші). Гра тому й сприймається як гра, що в ній зіштовхуються різні, навіть суперечливі, позиції, інтерпретації, моделі. А тому варіативність правил гри є прийнятною. Головне, щоб гра на кожному етапі відповідала незмінним критеріям, які визначають початок, мету, вузлові проблеми і закінчення.

Основна частина

В останні роки, визнаючи тотальний вплив інноваційного розвитку на всі сфери життя соціуму, філософи характеризують науку як вид суспільного дискурсу. Така дефініція значно розширює поле філософської рефлексії над науковою діяльністю, дозволяє розглянути її в контексті трансформацій культури, виявити перспективи і проблеми росту. Проте визначення науки як дискурсу містить у собі деякі суперечності. З одного боку, існування наукових традицій, усталених норм, цінностей, авторитету надає їй цілісності, статичності протягом тривалого часу. З другого – народження нового знання неминує супроводжуватися процесами комунікації, в ході яких наукове співтовариство апелює до різних рівнів пізнання та способів аргументації, не прив'язуючись до тих чи інших критеріїв раціональності. В такому вимірі наука – це дискурс, оскільки вона на кожному етапі становлення є незавершеною структурою, залишаючись потенційно відкритою до будь-яких висловлювань, припущень чи гіпотез. Тобто для дискурсу гра вже не є чимось неприродним, а навпаки – вона стає атрибутом, методологічною основою його розгортання в просторі та часі.

Зазвичай у науковій літературі дискурс означають як форму використання мови в реальному часі, яка відображає певний тип соціальної активності людини. За такої схеми дискурс є там, де є *учасники*, що зацікавлені у вирішенні тієї чи іншої проблеми, *умов* їх співпраці та спільна *мета*. Саме тому Ж.-Ф. Ліотар прийшов до висновку, що наукове знання культури постмодерну набуває властивостей дискурсу. Причина цього, на думку філософа, кри-

ється в зміні статусу науки, домінування в ній фонології, кібернетики, лінгвістики, алгебри, інформатики, тобто дисциплін, безпосередньо зв'язаних з мовою і процесами комунікації. Французький мислитель пропонує мовні ігри як єдино прийнятний спосіб аналізу соціальних зв'язків, оскільки вони виражають необхідний мінімум взаємовідносин у суспільстві [7, с. 43-46]. Відповідно, легітимація наукового дискурсу (як виду суспільного), розгортання його прагматики і взаємодія з іншими дискурсивними практиками реалізується лише через гру.

При цьому дослідники усвідомлюють, що гра поступово поглинає весь культурний простір. Вона насаджує правила й вимагає їх дотримання, універсалізуючи все навколо не за змістом, а за формою. Тому єдино можливим критерієм розмежування гри та інших сфер суспільного життя, а також різних ігор є мова, в якій схоплена цілісність професійної, корпоративної, методологічної культури. Через це більшість філософів пропонує розглядати ігровий характер наукової діяльності передусім у мовному, комунікативному аспекті. Саме мову науки В.С. Стьопін називає ефективним способом диференціації наукового і побутового знання [12, с. 46], оскільки тільки її засобами можна відобразити специфіку об'єктів, які є предметом дослідження науки.

Коли вчені, філософи, мислителі обмінюються думками, уточнюють свої позиції, проводять узгодження отриманих результатів із вже існуючим знанням, формулюють нові терміни та поняття, узгоджують традиції та інновації, їх діяльність можна сприймати як певний вид гри, в першу чергу мовної. Саме в такому контексті, на наше переконання, і криється один із можливих шляхів до вивчення феномену наукового дискурсу. Ігровий підхід є дієвим способом узгодження методології гуманітарних і природничих наук; він сприяє налагодженню їх спільного соціокультурного оточення, відображенню справжнього руху людської думки через систему аналогій, метафор, гіпотез, зберігаючи дух творчості та пізнання.

Для підтвердження висунутої гіпотези залучимо дослідження С.Б. Кримського, який хоча прямо й не займається проблемою наукового дискурсу, все ж указує на ігровий характер сучасної науки. На його думку, причина цього криється у відсутності строгого раціонального підходу до формування наукової картини світу. В сучасній науці домінує варіативне мислення, «яке оперує множинністю рішень проблемних ситуацій, і завдання вибору єдиного «царського шляху» замінюється пошуком комплементарності, доповняльності можливих сценаріїв подій [5, с. 32]». Поряд з цим гра допускає не лише моделювання можливостей, закладених в об'єкт пізнання, а й різні інтерпретації діяльності суб'єкта, що й дозволяє отримати цілісну картину буття. Зрозуміло, при такій постановці проблеми плюралізм думок не може розглядатися як негативне явище, а навпаки, повинен сприйматися як основа творчого потенціалу в науці, що найповніше реалізується тільки у формі гри, зокрема, мовної.

Дещо іншої позиції стосовно до соціокультурного аспекту розвитку сучасної науки та місця в ній гри притримується В.С. Лук'янець. Він вважає, що пост-

модерністський розвиток прагматики науки вимагає введення і дотримання правил навіть при формулюванні денотативних висловлювань [8, с. 7-8]. А тому слід визнати, що різні гетероморфні мовні ігри не редукуються одна до одної. Відповідно, ми маємо повне право говорити про взаємодоповняльність, узгодженість позицій як ідеал постнекласичної методологічної свідомості, оскільки вони розширюють звичні уявлення про науку і сприяють дослідженню механізмів становлення наукового дискурсу. Поряд з цим, навіть якщо в деякому мовному товаристві досягнуто консенсусу, то його слід кваліфікувати як локальний, такий, що виник на деякий час у середовищі певних вчених і, зрозуміло, відкритий для критики і перегляду.

Той факт, що сучасну науку творять колективи з чітко визначеним розподілом обов'язків і повноважень, давно став беззаперечним. Наука перестала бути справою окремих талантів і геніїв; сьогодні вона схожа на цех із вироблення нового знання, нових технологій і техніки. Поряд із цим, її потенціал продовжує базуватися на особистостях, для яких творчість – не професія, а покликання. Істина для цих людей лежить поза економічною, політичною, юридичною площинами; вона не вимірюється кількісно, а залишається ідеалом, прагнення до якого – сутності наукової діяльності. Але постнекласична методологічна свідомість змушує вчених переглянути не лише статус науки в суспільстві, а й по-іншому підійти до проблеми істинності, науковості, об'єктивності. Якщо існує плюралізм істин, то шлях до них пролягає через системи аргументацій, доводів, узгодження методологій, розуміння Іншого та інші обов'язкові для сучасного наукового дискурсу процедури.

Тобто наукова діяльність, чи то у випадку тлумачення її як цеху з вироблення нового знання, чи то взятої з точки зору особистості окремого вченого, неодмінно набуває ігрових рис, перетворюючись зі світогляду на ідеологію, для якої принциповими є лише правила, а не їх конкретне наповнення. У застосуванні до розвитку наукових знань це досить чітко виразив Т. Кун, відмітивши, що «нормальна наука може розвиватися без правил лише до тих пір, поки відповідне наукове товариство приймає без сумнівів уже досягнуті рішення деяких часткових проблем [6, с. 78]». При цьому правила набувають принципового значення, коли руйнується впевненість у парадигмах, коли відбувається перехід від однієї методологічної основи до іншої. Вивчаючи питання соціальної історії науки, О.П. Огурцов погоджується з тим, що консенсус дослідницької групи є необхідною умовою досягнення результату. Однак він зауважує, що будь-яке наукове товариство об'єднується навколо спільних ідей, переконань, процедур і норм діяльності, в результаті чого «наукове знання втрачає свою об'єктивність та істинність і редукується до сукупності поглядів, що поділяють члени групи [11, с. 85]». В такому випадку досить проблематичною є спроба визначити ознаки науковості знання.

Один із можливих шляхів розв'язання цього завдання окреслює О.А. Мамчур, яка пропонує відкинути закиди постмодерністськи налаштованих дослідників стосовно краху раціональності, вважаючи подібні прогнози завчасними та занадто перебіль-

шеними. На її думку, «якщо в мистецтві чи політиці ідея принципіального плюралізму виглядає цілком прийнятною, то, будучи висловленою відносно науки, вона зустрічає завзятий опір і неприйняття тих, хто серйозно займається наукою чи досліджує сам феномен наукового знання [9, с. 175]». З такою позицією не погоджується Л.О. Мікешина, яка пише про існування двох принципово різних типів когнітивних практик: «перший, за образом і подобою природничих, «строгих» наук, реалізує варіанти гносеологічних і логіко-методологічних практик; другий бере за взірць гуманітарні та художні форми мислення, все багатство практик екзистенційно-антропологічної традиції [10, с. 51]». Але, висловлює впевненість дослідниця, у філософії й методології науки має бути поставлене і вирішене питання щодо їх співвіднесення, взаємопроникнення і, можливо, синтезу.

Попри це, труднощі з визначенням статусу науки в сучасній культурі все ж існують. Досить яскраво це продемонстрував Е. Агацци, який перетворив науку і техніку на об'єкти етичного та аксіологічного аналізу. Він переконаний у тому, що сьогодні діалог про аксіологію наукових знань набуває нового, некласичного виміру, оскільки в ньому приймають участь представники всіх видів когнітивних практик. При цьому найголовніше завдання – визначення об'єктів науки та узгодження тих умов, на основі яких відбудуватиметься так зване об'єктивне пізнання [1, с. 17]. Зрозуміло, що така процедура може бути організована лише у вигляді гри, всі учасники якої дотримуватимуться певних наперед заданих правил, визначених ідеалами, нормами, цінностями, цілями науки. Тільки так, на думку дослідника, вдасться повернути науці пізнавальний вимір, який був утрачений у більшості сучасних епістемологічних систем.

Висновок

Проведений вище аналіз можливості розгляду науки в ігровому аспекті дозволяє зробити такі узагальнення. Цілком очевидним є факт взаємної комплементарної трансформації як методологічної, так і соціокультурної складової сучасної науки. Ці процеси не є розірваними і є корінною, зумовленою єдиними факторами, перебудовою всієї системи науки як форми суспільної свідомості. Однією з основних характеристик цих змін є перебудова методологічної свідомості вчених, їх орієнтація на діалог, взаєморозуміння, плюралізм аргументацій тощо. Через це ігровий характер пізнавальної діяльності пов'язується нами не тільки зі зміною методології наукового дискурсу, а й з існуванням соціокультурних колізій, які виявляють себе при побудові постнекласичної наукової картини світу. Цілком очевидно, що сучасна наука, на відміну від попередніх етапів свого розвитку, не спроможна самотійно розв'язати це завдання, так як вона є рівноправною складовою культури. А тому зіткнення думок, інтерпретацій, епістемологічних схем, методологій і викликає необхідність розглядати феномен гри як важливий елемент, принцип організації і функціонування сучасного наукового дискурсу.

Зіставлення дискурсу і гри дає змогу моделювати та аналізувати складні проблеми сучасної науки. Зокрема, виявити роль соціокультурного оточення

науки, дослідити принципи узгодження природничого та гуманітарного знання і їх методологій, вивчити питання наукової комунікації та її вплив на зріст знання, розкрити співвідношення наукового й ненаукового, простежити зміну критеріїв науковості, перейти від науки до суспільного дискурсу про науку.

Список літератури

1. Агацци Э. Моральное измерение науки и техники / Пер. с англ. И. Борисовой. – М.: МФФ, 1998. – 344 с.
2. Гессе Г. Гра в бісер: Роман / Пер. з нім. – Харків: Фоліо, 2001. – 510 с.
3. Деррида Ж. Структура, знак и игра в дискурсе гуманитарных наук // Французская семиотика: От структурализма к постструктурализму / Пер. с франц. сост., вступ. ст. Г.К. Косикова. – М.: Прогресс, 2000. – С. 407-427.
4. Кошелев А.Д. К общему определению игры // Вопросы философии. – 2006. – № 11. – С. 60-72.
5. Кримський С.Б. Трансформація методологічної свідомості науки // Наука та наукознавство. – 1996. – № 3-4. – С. 32-38.
6. Кун Т. Структура научных революций: Пер. с англ. – М.: ООО «Издательство АСТ», 2002. – 608 с.
7. Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна / Пер. с фр.

Н.А. Шматко – М.: Институт экспериментальной социологии, СПб.: Алетейя, 1998. – 160 с.

8. Лукьянец В.С. Наука в горизонте постэксхатологической эпохи // Практична філософії. – 2003. – № 2. – С. 3-19.
9. Мамчур Е.А. Причинность как идеал научного знания // Философия, наука, цивилизация / Под ред. В.В. Казютинского. – М.: Эдиториал УРСС, 1999. – С. 170-183.
10. Микешина Л.А. Философия познания. Полемиические главы. – М.: Прогресс-Традиция, 2002. – 624 с.
11. Огурцов А.П. Социальная история науки: две стратегии исследований // Философия, наука, цивилизация / Под ред. В.В. Казютинского. – М.: Эдиториал УРСС, 1999. – С. 62-88.
12. Степин В.С. Теоретическое знание. – М.: Прогресс-Традиция, 2003. – 744 с.
13. Терещенко Н.А., Шатунова Т.М. Постмодерн как ситуация философствования. – СПб.: Алетейя, 2003. – 192 с.
14. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. / Пер., сост. и вступ. ст. Д.В. Сильвестрова. – М.: Прогресс-Традиция, 1997. – 416 с.
15. Шиллер Фр. Собрание сочинений. В 4-х т. / Под ред. С.А. Венгерова. – СПб.: Издание Брокгауза и Эфрона, 1901.

С.Н. Ягодзинский

ИГРОВОЕ ПРОСТРАНСТВО НАУЧНОГО ДИСКУРСА

Рассматривается проблема игрового характера современной науки. Обосновывается мысль о том, что игра является атрибутом научного дискурса.

S. Yagodzinskiy

GAME SPACE OF THE SCIENTIFIC DISCOURSE

The problem of the space of play in the modern science is considered in the article. The idea that the game is an attribute of scientific discourse has been substantiated.

Стаття надійшла до редакції 11.01.2010.

УДК 141.7

В.М. Кравченко, аспірант

ПОГЛЯДИ ФОМИ АКВІНСЬКОГО НА ПРОБЛЕМУ СЕНСУ ЖИТТЯ ЛЮДИНИ

Національний педагогічний університет ім. М.П. Драгоманова

Стаття присвячена аналізу етичних поглядів Фоми Аквінського на проблему сенсу життя з позицій синтезу класичної давньогрецької філософії та християнської теології.

Вступ

Одним із найвизначніших представників середньовічної філософії та теології є Фома Аквінський. Завдяки видатним працям цього мислителя було довершено теологічне католицьке вівчання і здійснена систематизація схоластики. Не можна обмежувати значення філософії Фоми Аквінського виключно в рамках схоластики та томізму, як це подекуди роблять необачливі критики. Адже, це мудрець настільки колосального масштабу, що «його вплив простежується далеко за межами суто християнської догматично-теологічної думки» [1, с. 192]. У трактатах «Сумма теології», «Сума проти язичників», «Коментарях до Никомахової етики» та інших Фома Аквінський продемонстрував, як можна поєднати філософію з християнською вірою, використавши специфічний філософський понятійний та термінологічний апарат для розвитку теології. Беручи за основу філософію Аристотеля, він вважав, що спадщина давньогрецького мислителя може бути духовною опорою релігії і самого вівчання. Колосальний внесок Фоми Аквінського полягає в тому, що він продемонстрував відсутність бар'єрів між релігією та філософією, містикою та наукою і відкрив їхню

духовну близькість, довівши, що істина, яку людина отримує шляхом Божої благодаті, не заперечує істини, відкритої природним шляхом, через розум. Стверджуючи єдність, гармонійне узгодження двох форм пізнання, Фома Аквінський дає класичне для теології визначення ряду схоластичних проблем, які століттями хвилювали мислителів. Однією з таких фундаментальних проблем є проблема людини, смислу її буття.

Аналіз досліджень та публікацій

Праці Фоми Аквінського в аспекті його антропологічних поглядів досліджували такі дослідники, як Сергій Аверинцев, Олександра Александрова, Піама Гайдено, Олександр Дугін, Олексій Лосєв, Етієн Жильсон, Юзеф Жицінський, Чарльз Колпстон, Емерех Корет, Жак Марітен, Йозеф Ратцінгер, Стефан Свежавскі, Папа Римський Іоан Павло II, Сергій Хоружий, Кристоф Шьонборн, Гілберт Честертон, Христос Яннарас. Сприяли вивченню спадщини Фоми Аквінського й нові переклади його творів на російську та українську мови. Однак антропологічні погляди мислителя у вищезгаданій критичній літе-

ратурі, по-перше, не достатньо розкриті й систематизовані, а по-друге, вимагають більш сучасного